

Games for Windows®

BRINK®



Bethesda™

⚠ Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)
Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle" während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:











Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:

















Weitergehende Informationen finden Sie auf: http://www.pegi.info und pegionline.eu

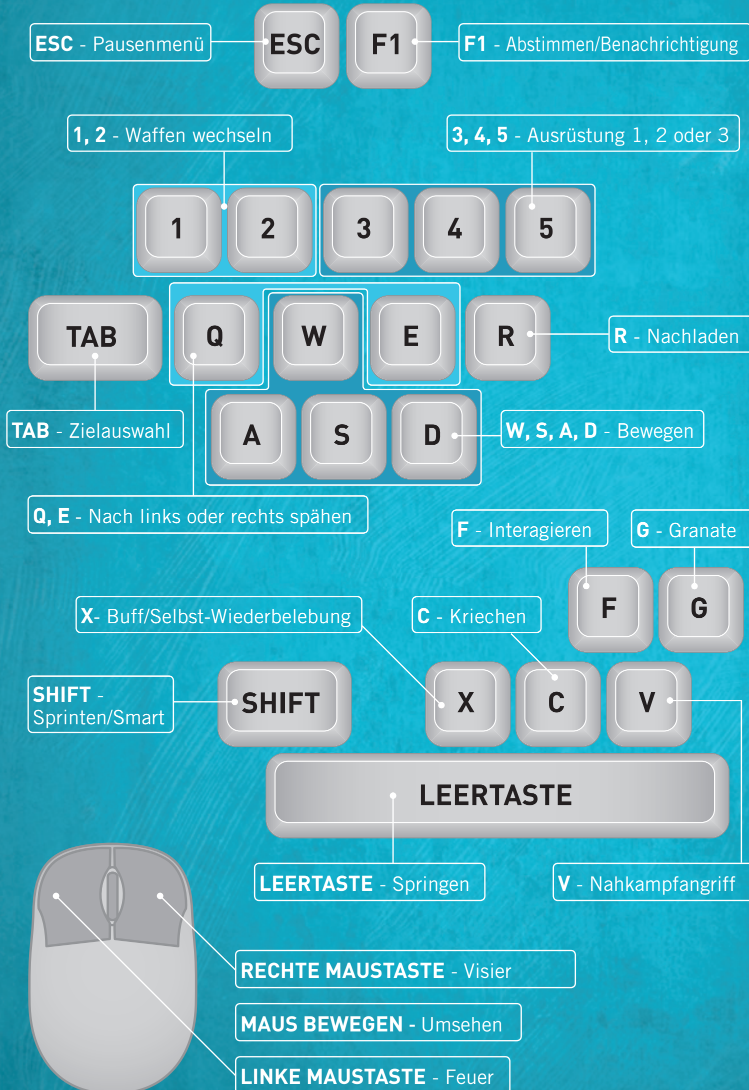
INHALTSVERZEICHNIS



SPIELSTEUERUNG



KEYBOARD UND MAUS



DIE ARK



Wir schreiben das Jahr 2045 und die Ark, die letzte bekannte Bastion der Menschheit, befindet sich in einer tiefen Krise.

Die Ark, einst das visionärste Umweltprojekt des frühen 21. Jahrunderts, ist eine gewaltige schwimmende Insel, die in einem entlegenen Teil des Pazifischen Ozeans verankert wurde. Das Ziel ihrer Gründer bestand darin, einen komplett autarken Lebensraum zu erschaffen, der jeglichen Anforderungen eines nachhaltigen, ökologischen Fortschritts gerecht würde. Dazu verwendete man einen revolutionären Werkstoff namens „Arkoral" – eine genetisch veränderte Korallenart, die während des Aushärtungsprozesses Treibhausgase absorbiert und dadurch deutlich härter und leichter als Beton wird. Der elfenbeinfarbene Gründerturm der Ark wurde nicht nur zum weltweiten Symbol des technologischen Fortschritts, sondern auch zu einem wirkungsvollen Markenzeichen des hochprofitablen Materials.

In den 2020ern veränderten die massiv auftretenden Konsequenzen der globalen Erwärmung das Angesicht der Erde. Der Anstieg der Meeresspiegel machte Millionen von Menschen zu Vertriebenen und stürzte die Weltwirtschaft ins Chaos. Obwohl man die Ark eiligst an einen streng geheimen Ort transportierte, wurde sie dennoch von Zehntausenden Flüchtlingen auf der Suche nach einer neuen, sicheren Heimat entdeckt. Als die Gründer der Ark erkannten, dass sie keine andere Wahl hatten, als ihnen zu helfen, ließen sie zu ihrer Unterbringung in höchster Eile sogenannte „Unterkunftsinseln" errichten. Im weiteren Verlauf der katastrophalen Ereignisse verlor die Ark jeglichen Kontakt zur Außenwelt und heute sind viele ihrer Bewohner davon überzeugt, dass ihre Stadt das einzige Überbleibsel der menschlichen Zivilisation ist.

Erdrückt von der Flut Tausender „Gäste", beginnen die nachwachsenden Rohstoffe der Ark langsam auszugehen. Insbesondere seit dem Ausfall ihrer Hightech-Anlagen. Im Angesicht des bevorstehenden Kollaps des sensiblen Machtgleichgewichts bilden sich zwei Fraktionen: die Sicherheitskräfte der Ark, die im Auftrag der Gründer versuchen, im letzten Rückzugsort der Menschen Recht und Ordnung aufrechtzuerhalten, und der zivile Widerstand, ein Zusammenschluss all derer, welche die verbliebenen Ressourcen der Ark nutzen wollen, um sie zu verlassen und nach anderen Überlebenden zu suchen.

Als Bewohner der vom Bürgerkrieg zerrissenen Ark müssen Sie sich nun entscheiden, auf welcher Seite Sie in die Schlacht ziehen wollen. Als Widerstandskämpfer, um von der Ark zu entkommen, oder als Teil der Sicherheitskräfte, um sie zu retten.



HAUPTPERSONEN



NAME	[redacted] aka [redacted] aka "ISHMAEL"
POSITION	[redacted]
GEBURTSDATUM	[redacted]
GEBURTSORT	[redacted]
VERWANDTE	[redacted]
EINREISEDATUM	N/A
ARK-IDENTIFIKATIONSNR.	AIN 00,000,004
EINREISE-BÜRGE	Unbekannt
WASSERRATION	Unbegrenzt



Die geheimnisvolle Ishmael behauptet, zu den Gründern der Ark zu gehören. Sie macht Sie mit der Ark bekannt und stellt Sie vor eine Wahl. Für welche Fraktion werden Sie sich entscheiden?

NAME	**CLINTON MOKOENA**
POSITION	~~Pvt. Cpl. Sgt. Lt.~~ Captain der Sicherheit
GEBURTSDATUM	08/11/2002
GEBURTSORT	Kapstadt, Südafrika
VERWANDTE	Unbekannt
EINREISEDATUM	04/09/2024
ARK-IDENTIFIKATIONSNR.	AIN 11,783,921
EINREISE-BÜRGE	Ark-Sicherheit
WASSERRATION	Standard



Captain Mokoena hat mit eigenen Augen ansehen müssen, wie ganze Nationen dem ansteigenden Meeresspiegel zum Opfer fielen und ist der festen Überzeugung, dass die Ark das letzte Vermächtnis der menschlichen Zivilisation darstellt. Um die Versorgung ihrer Bewohner mit Nahrung, Kleidung, Unterkünften und vor allem Trinkwasser gewährleisten zu können, muss seine Sicherheits-Fraktion den **Widerstand** bezwingen. Koste es, was es wolle.

NAME	**JOSEPH CHEN**
POSITION	~~Schweißer 2. Klasse 1. Klasse~~ Arbeitervertreter
GEBURTSDATUM	11/06/1991
GEBURTSORT	Guangzhou, Volksrepublik China
VERWANDTE	Stephen Chen (verstorben)
EINREISEDATUM	12/08/2014
ARK-IDENTIFIKATIONSNR.	AIN 00,000,852
EINREISE-BÜRGE	ArkCorp Construction
WASSERRATION	Sonderzuteilung



Chen ist einer der Ingenieure, die die Ark erbaut haben. Er wird von vielen als ehrlicher, unkomplizierter Mann des Volkes angesehen und genießt starken Rückhalt unter den Gästen. Seit ihn die zumindest von ihm als solche betrachtete Tyrannei der Sicherheit in den Untergrund gezwungen hat, versucht Chen mit seinem **Widerstand**, die momentanen Herrschaftsverhältnisse zu Fall zu bringen. Die durstige Masse soll nicht länger für die Versorgung der privilegierten Minderheit schuften müssen.

ERSTE SCHRITTE



Wenn Sie *Brink* das erste Mal starten, werden Sie aufgefordert, einen Charakter zu erstellen und sich für eine der beiden Konfliktparteien zu entscheiden. Sofort danach können Sie mit den Missionen Ihrer Fraktion beginnen. *Brink* schlägt Ihnen eine Missionsreihenfolge vor, die Ihnen ermöglicht, dem vorgesehenen Handlungsverlauf zu folgen. Sie haben aber auch die Möglichkeit, sie nach eigenem Gutdünken zu absolvieren.

Während der Missionen werden Sie Ihre Klassenfähigkeiten einsetzen, um die jeweiligen Missionsziele zu erreichen. Primärziele muss Ihr Team erfüllen, um zu gewinnen. Sekundärziele verschaffen Ihrem Team zwar einen gewissen Vorteil, sind aber nicht spielentscheidend.

Bei *Brink* kämpfen Sie nie alleine. Sie sind immer Teil eines 8-köpfigen Teams. Jedes einzelne Mitglied dieses Teams ist, genau wie Sie, in der Lage, jedes Ihrer Missionsziele zu erfüllen. Es kann allerdings vorkommen, dass Sie zuerst die Klasse wechseln müssen. Bei *Brink* gibt es insgesamt vier Charakterklassen: Soldat, Sanitäter, Techniker und Agent. Sie sollten darauf achten, dass Ihr Team über eine ausgewogene Mischung an Klassen verfügt. Außerdem sollten Sie stets im Blick haben, was Ihre Kameraden gerade tun. Eilen Sie ihnen zur Seite, wenn Sie Hilfe benötigen, oder gehen Sie mit gutem Beispiel voran und lassen Sie sich unterstützen.

Sie erhalten Erfahrungspunkte (XP), wenn Sie Missionsziele erreichen, Feinde attackieren und Ihren Kameraden helfen. Bei Erreichen einer bestimmten Summe steigen Sie auf und können neue Fähigkeiten kaufen, die Ihnen im Kampf helfen.

Bei *Brink* kann jede Mission sowohl online als auch offline gespielt werden – entweder solo oder zusammen mit anderen. Sogar die gesamte Kampagne kann ausschließlich online gespielt werden, wenn Sie möchten. Unabhängig davon, ob Sie on- oder offline spielen, haben Sie Zugang zu denselben spannenden Missionen, denselben Aufstiegsmöglichkeiten, denselben Waffen und Fähigkeiten und derselben Story.

Haben Sie alle Missionen Ihrer Fraktion erledigt, können Sie mit Ihrem erstellten Charakter auch die Geschichte der anderen Fraktion spielen. So können Sie den Bürgerkrieg aus der Sicht beider Konfliktparteien nacherleben.

Sollten Sie sich während einer Mission verlaufen oder nicht wissen, was Sie als Nächstes tun sollen, tippen Sie ***einfach*** ⬆ mit dem **Steuerkreuz**, damit Ihnen das Spiel ein Ziel zuweist. Dieses Ziel können Sie von da an im gesamten Level sowie auf Ihrem Radar sehen. Also, auf in den Kampf!

AUSZUG AUS DER ARK-BROSCHÜRE I SEITE 1

DIE ARK I DIE ANTWORT
EINE NACHHALTIGE ZUKUNFT FÜR DIE WELT

Die ARK ist eine künstliche Insel, eine kompakte, dicht bebaute Anlage, die komplett auf Kraftfahrzeuge und deren Emissionen verzichtet, sowie ein **Energiesparmodell ohne jeglichen Kohlenstoffausstoß** oder **sonstige Umweltschadstoffe**. Im Gegensatz zu normalen Stadtgebieten wird dort sämtlicher Müll recycelt und der Trinkwasserverbrauch um 80 % reduziert. Ihre Bewohner werden die meisten Strecken per Fahrrad oder zu Fuß zurücklegen oder bei Bedarf den komplett elektrischen Personennahverkehr als Alternative zum Pkw nutzen.







TAB - ZIELAUSWAHL
Durch ***Antippen*** dieser Taste wird Ihnen ein empfohlenes Missionsziel zugewiesen. Ab sofort wird Ihr Ziel in der Spielwelt angezeigt und Sie erhalten zusätzliche XP, wenn Sie es erreichen.

Halten Sie diese Taste gedrückt, öffnet sich die Zielauswahl, in der Sie aus mehreren Missionszielen auswählen können. Weitere Informationen zur Zielauswahl finden Sie auf Seite 14.

1, 2 - WAFFEN WECHSELN
Tippen Sie diese Taste an, um zwischen Ihrer Haupt- und Nebenwaffe zu wechseln. Diese Aktion ist bedeutend schneller als das Nachladen. In Bedrängnis sollten Sie eher die Waffe wechseln, als ein langwieriges Nachladen abzuwarten.

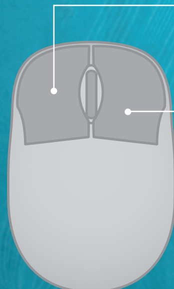
3, 4, 5 - AUSRÜSTUNG
Fähigkeiten, die bestimmte Ausrüstung benötigen, können mit der entsprechenden-Taste aktiviert bzw. deaktiviert werden.

R - NACHLADEN
Tippen Sie diese Taste an, um Ihre Waffe nachzuladen.

Q, E - NACH LINKS/RECHTS SPÄHEN
In der Visier-Ansicht können Sie nach links **(Q)** oder rechts **(E)** spähen.

W, A, S, D - BEWEGEN
Je länger Sie **W**, **A**, **S** oder **D** gedrückt halten, desto schneller bewegen Sie sich.

LINKE MAUSTASTE - FEUER
Tippen Sie diese Taste an oder ***halten*** Sie sie gedrückt, um mit Ihrer ausgewählten Waffe zu schießen. Um Ihre Treffsicherheit zu erhöhen und Munition zu sparen, sollten Sie immer nur kurze, kontrollierte Salven abgeben.



RECHTE MAUSTASTE - VISIER
Halten Sie diese Taste gedrückt, können Sie durch das Visier Ihrer Waffe zielen und so Ihre Treffsicherheit erhöhen. Außerdem können Sie nach links **(Q)** oder rechts **(E)** spähen.

MAUS BEWEGEN - UMSEHEN
Mit dieser Taste können Sie sich umsehen. Je schneller Sie sich bewegen, desto ungenauer ist allerdings auch Ihre Wahrnehmung.

ESC - PAUSENMENÜ
Tippen Sie diese Taste während des Spiels an (auch während der Zwischensequenzen), öffnet sich ein Menü, in dem Sie ein Gefechtsteam erstellen (siehe Seite 21), die Spieleinstellungen verändern, die Mission beenden, und in manchen Fällen sogar die Klasse oder Waffen wechseln können.

F - INTERAGIEREN
Halten Sie diese Taste gedrückt, um mit zahlreichen Objekten oder Personen zu interagieren. Das Spiel zeigt automatisch an, wenn Sie mit etwas in Ihrem Blickfeld interagieren können. Lassen Sie diese Taste los, wird die ausgewählte Aktion abgebrochen.

C - KRIECHEN
Tippen Sie diese Taste an, um zu kriechen oder während eines Sprints zu rutschen. So können Sie niedrige Hindernisse überwinden oder Feinde zu Boden werfen.

G - GRANATE
Tippen Sie diese Taste an, um eine Granate zu werfen oder ***halten*** Sie sie gedrückt, um Sie zu entsichern und “abzukochen” (d.h. zünden aber nicht sofort werfen). Bei richtigem Timing können Sie so kontrollieren, wie schnell sie nach dem Werfen explodieren soll, aber Vorsicht: warten Sie zu lange, explodiert sie in Ihrer Hand. Nur Standardgranaten können “abgekocht” werden.

X - BUFF/SELBST-WIEDERBELEBUNG
Halten Sie **X** gedrückt, um sich je nach Klasse selbst zu heilen, sich wiederzubeleben, Ihre Waffen upzugraden oder nachzuladen. Weitere Informationen zu Klassen finden Sie auf Seite 10.

SHIFT - SPRINTEN/SMART
Tippen Sie diese Taste an, begeben Sie sich in den Sprintmodus, bis Sie aufhören, sich zu bewegen. In diesem Modus können Sie allerdings nicht klettern.

V - NAHKAMPFANGRIFF
Drücken Sie diese Taste, um einen Nahkampfangriff durchzuführen. Damit können Sie Feinde zu Boden werfen oder bereits am Boden liegenden Gegnern den Garaus machen. So haben diese keine Chance mehr wieder aufzustehen und sind gezwungen, sich der nächsten Verstärkungswelle anzuschließen (siehe Seite 18).

F1 - ABSTIMMEN/BENACHRICHTIGUNG
Wenn andere Spieler in einem Mehrspieler-Spiel eine Abstimmung starten, können Sie antworten, indem Sie diese Taste drücken. Wenn Sie einen neuen Tooltipp erhalten, drücken Sie diese Taste, um ihn zu lesen.

LEERTASTE - SPRINGEN
Tippen Sie diese Taste an, um zu springen oder ***halten*** Sie sie gedrückt, um über Hindernisse zu klettern. Verwenden Sie den leichten Körpertyp, drücken Sie sie während des Aufpralls auf eine Wand, um einen zweiten Wandabsprung durchzuführen.

Wenn Sie diese Taste gedrückt ***halten***, aktivieren Sie den SMART-Modus, in dem Sie automatisch über Hindernisse klettern. Weitere Informationen zum SMART-Bewegungssystem finden Sie auf Seite 18.



Brinks Head-Up-Display (HUD) versorgt Sie mit einer Fülle taktischer Informationen über den aktuellen Stand der Kämpfe sowie den Status Ihres Charakters.

Der Großteil dieser Anzeigen wird nur im Bedarfsfall eingeblendet.



1 GESUNDHEITSANZEIGE
Zeigt Ihren momentanen Gesundheitszustand sowie sämtliche aktiven Gesundheitsbuffs an.

2 TREFFERANZEIGE
Zeigt bei feindlichem Beschuss an, aus welcher Richtung Sie angegriffen werden.

3 MISSIONSZIEL-BENACHRICHTIGUNGEN
Zeigt Aktuelles zum Status Ihres Missionsziels an.

4 MISSIONSUHR
Zeigt das Zeitlimit für die aktuelle Mission an.

5 MISSIONSZIELSTATUS
Zeigt den Status Ihres aktuellen Primärzieles sowie sämtlicher aktiver Sekundärziele an.

6 INTERAKTIVES
Objekt Auf interaktiven Objekten erscheint ein Interaktionsbutton, sobald sie in Reichweite sind.

7 XP-ANZEIGE
Zeigt die Gesamtsumme der XP an, die Sie in der aktuellen Mission erhalten haben.

8 TODESANZEIGE
Führt die zuletzt verstorbenen Spieler auf.

9 RADAR
Zeigt die Position Ihrer Teamkameraden (**weiß**), Feinde (**rot**) und Ihr aktuelles Missionsziel (**gelb**) an.

10 WAFFEN UND MUNITION
Zeigt Ihre Waffen, verfügbare Munition sowie die verbleibende Wartezeit, bis Sie wieder eine Splittergranate werfen, können an.

11 AKTIVES MISSIONSZIEL
Ihr aktives Missionsziel wird **gelb** umrandet und ist durch ein Symbol markiert.

12 EXPLOSIONSWARNUNG
Zeigt Granaten in Ihrer Nähe an.

13 FÄHIGKEITSSTATUS
Zeigt Ihre Fähigkeiten, die verbleibende Wartezeit bis zum nächsten Einsatz sowie die dazugehörigen Richtungstasten an (siehe Seite 11).

14 VERSORGUNGSANZEIGE
Zeigt Ihre momentan verfügbare Menge an Nachschub an (siehe Seite 11).

KLASSEN



Bei *Brink* können Sie zwischen vier Klassen auswählen, die Ihrem Team auf unterschiedliche Art und Weise weiterhelfen können. Ein Klassenwechsel während des Spiels ist jederzeit im Kommandoposten möglich (siehe Seite 19). Sie sollten stets ein Auge darauf haben, was Ihre Kameraden gerade tun und zum Wohle der Gesamtmission nicht zögern, auch einmal die Rollen zu tauschen.



SOLDAT

Soldaten sind wahre Vernichtungsmaschinen. Sie können Zerstörungsmissionsziele mit schweren Sprengladungen in die Luft jagen. Zusätzlich zu den Standard-Splittergranaten haben sie einen Molotov-Cocktail dabei, verfügen also über doppelt so viele Granaten, wie die anderen Klassen. Soldaten können außerdem Ihre Munition sowie die Ihrer Kameraden wieder auffüllen, was sie zu äußerst wertvollen Teammitgliedern macht.



SANITÄTER

Sanitäter sorgen dafür, dass ihre Teamkameraden und die ab und zu als Missionsziel erscheinenden VIPs am Leben bleiben. Sie können sich und ihre Kameraden mit Gesundheitsspritzen heilen und mit Wiederbelebungsspritzen sogar gefallene Waffenbrüder unmittelbar wieder kampftauglich machen, ohne auf die nächste Verstärkungswelle (siehe Seite 18) warten zu müssen.



TECHNIKER

Techniker sind äußerst vielseitig. Ihre Hauptaufgabe besteht allerdings darin, auf dem Schlachtfeld verschiedene Dinge zu bauen, zu reparieren und upzugraden. Sie werden oft zum Bau primärer oder sekundärer Missionsziele herangezogen oder zum Aufbau von MG-Nestern zu Verteidigungszwecken. Sie können sowohl den Schaden ihrer eigenen Waffen als auch der ihrer Teamkameraden steigern oder Gebiete verminen, um unachtsamen Feinden eine böse Überraschung zu bereiten.



AGENT

Agenten sind die Spione von *Brink*. Sie können sich tarnen, um in Sichtweite ihrer Feinde die beste Gelegenheit zum Zuschlagen abzuwarten. Außerdem ist ihre Klasse die einzige, die Landminen des Gegners entdecken und sie durch „Ausspähen“ (durch das Visier betrachten) für ihre Kameraden kenntlich machen kann. Abgesehen davon können sie auch noch Computersysteme hacken, um bestimmte Missionsziele zu erfüllen und ihrem Team so den Sieg zu sichern.

FÄHIGKEITEN



Bei *Brink* gibt es über 50 einzigartige Fähigkeiten. Manche sind auf bestimmte Klassen beschränkt, andere sind wiederum für alle Spieler verfügbar.

Zu Spielbeginn verfügen Sie über bestimmte Hauptfähigkeiten. Um neue Fähigkeiten dazuzugewinnen, müssen Sie während der Missionen XP sammeln. Am meisten XP erhalten Sie zwar, wenn Sie Teamkameraden helfen und Missionsziele erreichen, aber auch für Angriffe auf den Gegner gibt es XP. Haben Sie ausreichend XP gesammelt, können Sie aufsteigen und erhalten einen Credit, den Sie zwischen Missionen in neue Fähigkeiten investieren können.

Fähigkeiten sind nach Rängen angeordnet und Sie können nur Fähigkeiten kaufen, die Ihrem aktuellen Rang entsprechen.

IHR LEVEL	IHR RANG
0-4	1
5-9	2
10-14	3
15-19	4
20	5

Sollten Sie einmal eine Fähigkeit gekauft haben, die Ihnen im weiteren Spielverlauf nicht mehr gefällt, können Sie sämtliche Fähigkeiten auch wieder verkaufen und von vorne beginnen. Allerdings erhalten Sie dafür einen XP-Abzug. Treffen Sie Ihre Wahl also stets mit bedacht.



VERSORGUNG

Versorgung ist eine Ressource, mit der Sie Ihre Fähigkeiten aktivieren können. Sie wird im HUD durch die Versorgungsanzeige dargestellt (siehe Seite 9). Bei zu geringer Versorgung können manche Fähigkeiten nicht eingesetzt werden. Aber keine Sorge: Im Laufe der Zeit steigt sie von ganz alleine wieder an und außerdem bieten sich im Spiel eine ganze Reihe von Möglichkeiten, Ihr Versorgungsmaximum zu erhöhen.



WARTEZEIT

Zusätzlich zu den Versorgungskosten, können manche Fähigkeiten außerdem nur nach Ablauf einer bestimmten Frist erneut eingesetzt werden (z. B. Splittergranaten). Die verbleibende Wartezeit wird im HUD auf dem zur Fähigkeit gehörenden Symbol angezeigt (siehe Seite 9).



AUSRÜSTUNG

Manche Fähigkeiten können nur mithilfe spezieller Ausrüstungsgegenstände eingesetzt werden. Dazu müssen Sie den entsprechenden Gegenstand ausrüsten. Wenn Sie eine dieser „ausrüstbaren Fähigkeiten“erwerben, wird sie automatisch der Taste **3**, **4**, oder **5** zugewiesen.Um diese Fähigkeiten zu aktivieren, drücken Sie die entsprechende,Taste. Um sie zu deaktivieren, drücken Sie die Taste einfach erneut.

Entsprechend gibt es aber auch Fähigkeiten, für deren Einsatz keine weiteren Hilfsmittel benötigt werden: Sie sind ab dem Kauf sofort aktiv. „Kampfgestählt“ beispielsweise verlängert permanent Ihre Gesundheitsanzeige.

MISSIONSZIELE



Bei *Brink* dreht sich alles um Missionsziele. Selbst wenn Sie ein hervorragender Kämpfer sind, wird Ihr Team jedes Mal verlieren, wenn Sie sich nicht darauf konzentrieren, Ihre Missionsziele zu erreichen oder den Gegner am Erreichen seiner zu hindern. Außerdem erhalten Sie für erfüllte Missionsziele die meisten XP, mit denen Sie aufsteigen, neue Ränge erreichen und neue Fähigkeiten freischalten können (siehe Seite 11).

PRIMÄRZIELE

Dies sind die Missionsziele, die ein Team erreichen muss, um zu gewinnen. Sie werden in der Zielauswahl (siehe Seite 14) immer als die wichtigsten angezeigt. Es gibt immer nur ein aktives Primärziel zurzeit.



SOLDAT: PRIMÄRZIEL ZERSTÖREN

Bei manchen Missionen muss ein Soldat eine HE (hochexplosive) -Sprengladung an einem wichtigen Objekt anbringen. Ist dies erledigt, muss das Team alles tun, um zu verhindern, dass feindliche Techniker sie vor der Zündung entschärfen.



TECHNIKER: PRIMÄRZIEL BAUEN/REPARIEREN

Häufig müssen Ausrüstungsgegenstände, die für den Erfolg einer Mission benötigt werden, von den Technikern eines Teams repariert oder sogar komplett neu gebaut werden. Dazu begibt sich der Techniker an das entsprechende Objekt (oder an den Ort, an dem es errichtet werden soll) und setzt seine Fähigkeit Bauen/Reparieren über einen längeren Zeitraum ein. Der Techniker kann sich währenddessen nicht verteidigen, also sollten möglichst einige Teammitglieder zu seinem Schutz in der Nähe bleiben.



SANITÄTER: PRIMÄR-VIP WIEDERBELEBEN

In manchen Missionen müssen VIPs eskortiert werden und, sollten sie vom Feind außer Gefecht gesetzt werden, durch einen Sanitäter wiederbelebt werden.



AGENT: PRIMÄRZIEL HACKEN

Wenn es darum geht, in ein Computersystem einzudringen, kommt der Agent mit seinem PDA ins Spiel. Um mit dem Hacken beginnen zu können, muss er zuerst eine „HackBox“ am Zielcomputer anbringen. Danach kann er sich, auch während des Hackens, frei umherbewegen und sich an eine gut geschützte Position zurückziehen. Je weiter diese allerdings vom Ziel entfernt ist, desto länger wird er brauchen, um das System zu infiltrieren. Außerdem können feindliche Techniker die HackBox entfernen und damit sämtliche Fortschritte zunichtemachen. Sorgen Sie also für ausreichenden Schutz.



PRIMÄR-VIP/-FAHRZEUG ESKORTIEREN

Manchmal besteht Ihr Primärziel darin, eine Person oder ein Fahrzeug von A nach B zu bringen. In diesem Fall muss sich immer jemand in deren/dessen Nähe befinden, sonst bewegt sie/es sich nicht. Solange sie/es sich allerdings bewegt, erhalten Sie einen konstanten XP-Zustrom.

Bei derartigen Missionen besteht das Ziel des gegnerischen Teams immer darin, den VIP oder das Fahrzeug aufzuhalten.



PRIMÄRZIELDATEN ABLIEFEN

In einigen Missionen hat ein Team die Aufgabe, ein kleines Objekt von einem Ort an einen anderen zu transportieren. Dazu muss ein Spieler es aufnehmen, indem er es berührt, und dann an die Zielposition bringen. Um es abzuliefern, muss er dort mit einem anderen Objekt interagieren.
Ziel des gegnerischen Teams ist es, die Übergabe zu verhindern, indem es den Boten tötet und dann mit dem Objekt interagiert, um es wieder an seinen Ausgangspunkt zurückzubringen.

SEKUNDÄRZIELE

Diese Ziele sind zwar wichtig, um das Missionsziel erreichen zu können, stellen aber keine Siegbedingung dar. Die folgende Liste gibt Ihnen einen Überblick über die im Spiel am häufigsten vorkommenden Sekundärziele:



MISSIONSZIEL BEWACHEN

Hier erhalten Sie während der gesamten Zeit, die Sie in der Nähe eines Objekts bleiben, XP fürs „Wachestehen“. Diese XP erhalten Sie unabhängig davon, ob sich Feinde in der Nähe befinden oder nicht. Deshalb ist dieses Sekundärziel hervorragend geeignet, um mit relativ geringem Aufwand viele XP zu sammeln.



TEAMMITGLIED ESKORTIEREN

Immer wenn ein Teammitglied mit der Erledigung eines Primärzieles beschäftigt ist, können seine Kameraden es „eskortieren“. Dadurch erhalten Sie so lange XP, wie ihr Ziel am Leben ist.



KLASSE WECHSELN

Fehlen einem Team Angehörige einer bestimmten Klasse, um ein Primärziel zu erledigen, erscheint ein neues Missionsziel, das seine Mitglieder dazu auffordert, ihre Klasse zu wechseln. Wenn allerdings niemand auf diesen Aufruf reagiert, sind beide Ziele so gut wie gescheitert.



TEAMMITGLIED HELFEN

Sanitäter, Soldaten und Techniker verfügen über Fähigkeiten, die bestimmte Eigenschaften ihrer Teamkameraden steigern können (z. B. Gesundheit, Munition, Rüstung, Wiederbelebung, Schaden). Normalerweise ist immer ein Missionsziel verfügbar, das genau auf diese Fähigkeiten ausgerichtet ist. Wenden Sie die verlangte Fähigkeit auf einen Teamkameraden an, erhalten Sie nicht nur XP, sondern können sich auch dessen Dankbarkeit sicher sein.



KOMMANDOPOSTEN EINNEHMEN

Dieses Missionsziel führt Sie zum nächstgelegenen neutralen oder feindlichen Kommandoposten. Für seine Einnahme erhalten Sie individuelle XP sowie einen Gesamtbonus für das komplette Team.



ZUM NÄCHSTGELEGENEN KOMMANDOPOSTEN GEHEN

Dieses Spezialziel steht in der Missionsauswahl immer zur Verfügung und führt Sie zum nächstgelegenen Kommandoposten. Sie erhalten zwar keine XP, wenn Sie ihn erreichen, da dies für Ihre Mission keine besondere Bedeutung hat, aber es kann äußerst praktisch sein, wenn man sich einmal verlaufen hat.

DIE ZIELAUSWAHL





Die Zielauswahl ist die einfachste Methode, sich Missionsziele auszusuchen.

Um sie zu öffnen, ***halten*** Sie einfach **TAB** gedrückt. In der Auswahl finden Sie eine Übersicht über die Missionsziele, deren Position, wie viele Ihrer Teamkameraden sie gerade zu absolvieren versuchen und die Priorität. Die hervorgehobenen Einträge am oberen Ende der Auswahl sind immer die Aufgaben, die für den Sieg Ihres Teams gerade am wichtigsten sind.

Wenn Sie es gerade eilig haben, können Sie **TAB** auch drücken, statt gedrückt zu ***halten***, um sofort das wichtigste verfügbare Missionsziel zugewiesen zu bekommen.

VORTEILE DER ZIELAUSWAHL

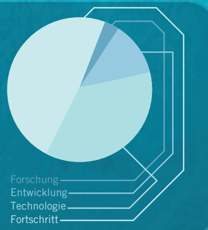
KOMMUNIKATION – Wann immer Sie in der Auswahl ein Missionsziel aktiviert haben, teilt Ihr Charakter unmittelbar sämtlichen Teammitgliedern mit, was Sie ab sofort vorhaben. Diese Information kann äußerst wichtig für den Rest Ihrer Truppe sein und sogar neue Missionsziele für sie hervorbringen.

BONUS-XP – Haben Sie ein Missionsziel, das Sie sich in der Zielauswahl ausgesucht haben, erreicht, erhalten Sie Bonus-XP. So können Sie schneller aufsteigen. Deshalb sollten Sie sich Ihre Missionsziele immer in der Auswahl aussuchen, auch wenn Sie bereits wissen, wie Ihre nächste Aufgabe lautet.

AUSZUG AUS DER ARK-INVESTITIONSBROSCHÜRE I SEITE 1

INVESTITIONEN IN SAUBERE TECHNOLOGIEN, EINE PERSPEKTIVE

Die ARK bietet Ihnen und Ihren Anteilseignern eine gleichermaßen **profitable wie verantwortungsbewusste Investitionsmöglichkeit**. Sie offeriert eine ganze Vielzahl von Möglichkeiten, im Bereich der **wettbewerbsfähigen Energietechnologien** eine beherrschende Marktstellung einzunehmen und gleichzeitig die Umweltbedenken nationaler wie internationaler Anteilseigner sowie der Weltgemeinschaft zu zerstreuen. Wer in die ARK investiert, erfüllt das wachsende Bedürfnis der institutionellen Anleger nach marktfähigen Technologien, die der nachhaltigen Verwendung lebenswichtiger Ressourcen zum Durchbruch verhelfen.



CHARAKTERANPASSUNG





Sie können so viele Charaktere erstellen, wie Sie möchten, und für jeden gibt es spezielle Sicherheits- oder Widerstands-Outfits. Einige dieser Elemente sind jederzeit veränderbar, andere wiederum bleiben nach Auswahl permanent erhalten. Dazu gehören Modell, Akzent, Tattoos und Narben. Überlegen Sie sich Ihre Wahl also gut.

Während Sie aufsteigen, werden weitere Anpassungsoptionen freigeschaltet, mit denen Sie Ihrem Charakter ein wahrhaft einzigartiges Aussehen verleihen können. Jede freigeschaltete Option steht all Ihren Charakteren zur Verfügung.

KÖRPERTYPEN

Bei *Brink* haben Sie die Wahl zwischen drei verschiedenen Körpertypen.



MITTEL
Der mittlere Körpertyp steht Ihnen gleich zu Spielbeginn zur Verfügung. Er bietet einen durchschnittlichen Gesundheitswert und kann die meisten Waffen verwenden. Mit ihm können Sie bis zu kopfhohe Hindernisse überklettern.



SCHWER
Der schwere Körpertyp wird nach einigen Aufstiegen freigeschaltet. Mit ihm können Sie alle im Spiel erhältlichen Waffen führen und er bietet einen erhöhten Gesundheitswert. Dafür ist er aber langsamer als die anderen Körpertypen und kann nur Hindernisse überqueren, die maximal hüfthoch sind.



LEICHT
Sobald Sie weit genug aufgestiegen sind, wird der leichte Körpertyp verfügbar. Mit ihm ist Ihre Waffenauswahl schwer eingeschränkt und er verfügt über den niedrigsten Gesundheitswert. Dafür sind Sie mit ihm aber nicht nur wesentlich schneller als die anderen, sondern können auch Wandabsprünge durchführen (siehe Seite 18), durch die Sie Höhen erreichen, von denen die anderen nur träumen können.

WAFFEN

Brink bietet vier verschiedene Waffenkategorien. Viele davon stehen schon ab Spielbeginn zur Verfügung. Den Rest können Sie freischalten, indem Sie Aufgaben erfüllen (siehe Seite 19).



SCHWER
Nur Charaktere mit dem Körpertyp schwer (siehe Seite 15) können diese Waffen führen. Sie sind meist relativ ungenau, verfügen dafür über enorme Feuerkraft.



MITTEL
Dies sind die weitverbreitetsten Waffen des Spiels und im Allgemeinen für jede Situation geeignet.



LEICHT
Die leichten Gewehre verfügen zwar über eine enorme Mannstoppwirkung und Reichweite, haben aber eine relativ geringe Feuerrate. Die MP bietet eine hohe Feuerrate und ist leicht zu kontrollieren, dafür aber nur auf kurze bis mittlere Distanz effektiv.



NEBENWAFFEN
Pistolen sind zwar die für den Notfall am besten geeignetsten Zweitwaffen, aber wenn Sie eine verwenden, wird Ihr Nahkampfangriff durch einen Messerstich ersetzt, der wesentlich höheren Schaden verursacht.

AUSZUG AUS DER ARK-INVESTITIONSBROSCHÜRE I SEITE 2

ARK-FONDS FÜR SAUBERE TECHNOLOGIE
EINE INVESTITION IN DIE ZUKUNFT

Nachhaltigkeit ist von größter Bedeutung. Die Wasser- und Energieversorgung sowie die ökologische Ausrichtung der ARK steigern die lokale Nachfrage nach sauberen Technologien – da diese vor allem eine zwingende Notwendigkeit darstellen, und keinesfalls nur opportunistische, kurzfristige Verbrauchertrends oder Luxusgüter, ist diese Nachfrage dauerhaft und nicht künstlich hervorgerufen. Die ARK bietet beispiellose Chancen zur Entwicklung und Anwendung sauberer Technologien. Und ihre multiplen, interagierenden und synergistischen Komponenten sorgen für einmalige Gelegenheiten zu deren Unterstützung, Entwicklung und Wertsteigerung.



ERWEITERUNGEN

Sämtliche Waffenerweiterungen müssen freigeschaltet werden, indem Sie Aufgaben erfüllen (siehe Seite 19).



OPTIKEN
Mit einer dieser Vorrichtungen an Ihrer Waffe können Sie beim Anvisieren an Ziele heranzoomen, allerdings dauert es länger, diese Waffe auszurüsten.



MODIFIZIERTES VISIER
Hiermit verlieren Sie beim Anvisieren zwar nicht mehr die Fähigkeit zum peripheren Sehen, können dafür aber auch nicht an Ziele heranzoomen.



ROTPUNKT-VISIER
Ersatz des Standard-Visiers.



SCHALLDÄMPFER
Wenn Sie mit einer schallgedämpften Waffe feuern, erscheinen Sie nicht automatisch auf dem Radar Ihrer Feinde.



MÜNDUNGSBREMSEN
Mündungsbremsen erhöhen die Genauigkeit einer Waffe, machen sie dafür aber wesentlich lauter, wodurch Ihre Gegner Sie schon von Weitem ausmachen können.



DOPPELGRIFF
Macht die Bedienung der Waffe komfortabler, verlängert aber die Dauer des Waffenwechsels.



GRANATWERFER
Mit dieser Erweiterung werden Ihre Splittergranaten nicht mehr per Hand geworfen, sondern verschossen. Außerdem explodieren sie beim Aufprall und nicht mehr nach einer bestimmten Zeit.



LEICHTER ABZUG
Nach Anbringung an einer halbautomatischen Waffe sorgt diese Erweiterung für eine höhere Feuerrate. Kann nicht an vollautomatische Waffen montiert werden.



ERWEITERTE MAGAZINE
Diese Magazine enthalten mehr Patronen als Standardmagazine, senken aber geringfügig ihre Handhabbarkeit wegen des zusätzlichen Gewichts.



GETAPTE MAGAZINE
Steigern die Nachladegeschwindigkeit der Waffe enorm, senken aber geringfügig ihre Handhabbarkeit wegen des zusätzlichen Gewichts.



TROMMELMAGAZINE
Erhöhen die Munitionskapazität einer Waffe bedeutend, senken aber enorm ihre Handhabbarkeit wegen des zusätzlichen Gewichts.



GURTE
Diese Erweiterung beschleunigt den Waffenwechsel beträchtlich.

TOD





Ab einer gewissen Schadensmenge stirbt Ihr Charakter zwar nicht, aber er wird „außer Gefecht“ gesetzt. Das bedeutet, dass er noch am Leben ist und von einem Sanitäter wiederbelebt werden kann. Außerdem erhalten Sie einen XP-Bonus, wenn Sie wiederbelebt werden.

Solange Sie außer Gefecht sind, können Sie sich entscheiden, entweder auf einen Sanitäter zu warten oder sich der nächsten „Verstärkungswelle“ anzuschließen. Diese Wellen beginnen in periodischen Abständen und jeder, der sich Ihnen anschließt, erscheint kampfbereit am Beginn des Levels neu.

Während Sie auf einen Sanitäter oder die nächste Verstärkungswelle warten, können Sie sich immer noch umsehen und so nach Sanitätern oder Feinden Ausschau halten. Feinde können Ihnen mit ein paar Kugeln oder einem gut platzierten Nahkampfangriff „den Garaus machen“. In diesem Fall bleibt Ihnen nur noch die nächste Verstärkungswelle, um zurückzukommen.

SMART



Brink verfügt über ein innovatives Bewegungssystem, namens SMART (Smooth Movement Across Random Terrain, auf Deutsch: reibungslose Bewegung über Zufallsgelände). SMART ermöglicht Ihnen, mühelos Hindernisse zu überqueren oder unterqueren und hoch gelegene Mauerkanten zu erklimmen, sodass Sie sich komplett auf die Action und das Treffen der richtigen taktischen Entscheidungen konzentrieren können.

Die Verwendung von SMART ist kinderleicht. ***Halten*** Sie die **LEERTASTE** einfach gedrückt und laufen Sie los. SMART kümmert sich derweil um jegliche Hindernisse und hilft Ihnen, die notwendigen Sprünge und Rutschmanöver durchzuführen. Um SMART zu unterbrechen, lassen Sie einfach die SMART-Taste los. Sie können im SMART-Modus sogar feuern, allerdings nur mit reduzierter Genauigkeit.

Sobald Sie den leichten Körpertyp freigeschaltet haben, können Sie mit ihm Wandabsprünge durchführen, indem Sie auf eine Wand zuspringen und dann im Moment des Aufpralls die Springen-Taste erneut drücken. An manchen Orten gelangen Sie so in bisher unerreichbare Zonen – viel Spaß beim Erforschen.

Sämtliche SMART-Manöver können auch manuell durchgeführt werden, durch Kombination der Sprint-, Springen- und Kriechen-Tasten. Bei gutem Timing sind Sie so sogar noch schneller und geschmeidiger.

KOMMANDOPOSTEN



In jeder Mission existieren, über das Schlachtfeld verteilt, einer oder mehrere Kommandoposten. Zu Beginn einer Mission sind sie neutral und können von beiden Teams eingenommen werden. Hat ein Team einen Kommandoposten eingenommen, erhalten alle Mitglieder einen von zwei möglichen Boni. Entweder werden ihre Gesundheits- oder ihre Versorgungsanzeigen (siehe Seite 11) verlängert. Dieser Bonus bleibt so lange erhalten, bis das gegnerische Team den Kommandoposten einnimmt oder die Mission sich in einen neuen Kartenabschnitt bewegt.

An den Kommandoposten Ihres Teams können Sie Munition auffüllen, beliebige verfügbare Waffen ausrüsten und die Klasse wechseln (siehe Seite 10). Um eine dieser Aktionen durchzuführen, können Sie jederzeit in der Zielauswahl das Missionsziel „Zum nächstgelegenen Kommandoposten gehen“ auswählen (siehe Seite 14).

Die Einnahme und das Halten von Kommandoposten verschaffen Ihnen einen großen Spielvorteil und stellen eine sichere Methode dar, das Spiel zu gewinnen.

AUFGABEN



Zusätzlich zu den Hauptmissionen, die die Handlung von *Brink* vorantreiben, gibt es auch noch spezielle Aufgaben-Level, in denen Ihr Können auf verschiedenste Art und Weise auf die Probe gestellt wird. Jede Aufgabe besteht aus drei ansteigenden Schwierigkeitsgraden und jedes Mal, wenn Sie eines dieser Level geschafft haben, werden neue Waffen und Erweiterungen freigeschaltet. Haben Sie jede Aufgabe auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad bewältigt, schalten Sie eine Online-Bestenliste frei, in der Sie Ihre Höchstpunktzahlen mit denen von Spielern aus der ganzen Welt und natürlich Ihren Freunden vergleichen können. Außerdem gibt es von jeder Aufgabe auch eine spezielle kooperative Version.

Wenn Sie aufgestiegen sind und ein paar neue Fähigkeiten dazugewonnen haben, lohnt es sich durchaus, bereits erledigte Aufgaben noch einmal anzugehen. Mit Ihrem stärkeren Charakter können Sie Ihren alten Rekord bestimmt schlagen.

DAS ZIEL VOR AUGEN
Erledigen Sie eine Reihe von Missionszielen, während Ihre Teamkameraden Sie unterstützen und das Feuer des Gegners auf sich ziehen.

PARKOUR
Passieren Sie als leichter Körpertyp alle Checkpoints in beliebiger Reihenfolge so schnell Sie können.

TURMVERTEIDIGUNG
Als Techniker benötigen Sie all Ihre Fähigkeiten, um eine Menge Feindwellen davon abzuhalten, Ihren Kommandoposten einzunehmen.

ESKORTIERUNG
Setzen Sie Ihre Fähigkeiten als Techniker ein, um den Wartungsbot in Bewegung zu halten, während Sie ihn mitten durch Wellen von Feinden zum Ende des Levels eskortieren.

ONLINE-SPIEL



Das Einzigartige an *Brink* ist, dass Sie die gesamte Story sowohl offline im klassischen Einzelspielermodus als auch online im Co-op- oder Mehrspieler-Modus spielen können. Dabei stehen Ihnen mehrere Optionen zur Verfügung.



KAMPAGNE

Wenn Sie im Hauptmenü von *Brink* die Option „Kampagne" auswählen, wird eine Liste mit sämtlichen Missionen Ihrer Geschichte angezeigt, wobei die aktuelle hervorgehoben wird. In welcher Reihenfolge Sie die Story spielen, liegt ganz bei Ihnen. Sobald Sie eine Mission ausgewählt haben, haben Sie noch einmal die Wahl: Wie möchten Sie sie spielen?

Sie können die Mission entweder offline (im Einzel-Modus) oder online (im Co-op- oder Versus-Modus) spielen. Außerdem können Sie bestimmen, wer Ihrem Online-Spiel beitreten darf. Beschränken Sie die Teilnahme entweder auf Ihre Freunde, persönlich eingeladene Gäste oder geben Sie es für alle Spieler frei.

Nach Start der Mission werden diese sowie alle folgenden Missionen im Modus Ihrer Wahl stattfinden – bis Sie die Einstellungen ändern.

Im Kampagnen-Modus werden diverse Vorkehrungen getroffen, um online einen möglichst hohen Spielspaß zu garantieren. Sie können nicht von fiesen Teamkameraden getötet werden, müssen sich keine Kraftausdrücke von Fremden anhören und werden nicht gegen höherrangige Spieler antreten müssen, deren bessere Fähigkeiten ihnen einen unfairen Vorteil verschaffen.

FREIES SPIEL

Entscheiden Sie sich im Hauptmenü für ein „Freies Spiel", genießen Sie, wie der Name schon vermuten lässt, wesentlich größere Freiheiten. Allerdings können Sie hier nicht in der Spielhandlung vorankommen. Möchten Sie lieber alle Zwischensequenzen sehen und herausfinden, was am Ende mit der Ark geschieht, sind Sie mit der Kampagne besser beraten. Aber wenn Sie auf ein spannendes Abenteuer aus sind, in dem Sie die Regeln bestimmen, dann sind Sie beim Freien Spiel an der richtigen Adresse.

Im Freien Spiel haben Sie dieselbe Wahl zwischen On- und Offline-Spiel, wie im Kampagnen-Modus und genau wie dort sind auch hier Einzel- und Mehrspieler-Szenarien auswählbar. Nachdem Sie sämtliche Einstellungen vorgenommen haben, können Sie unter „Spieleinstellungen" die Regeln festlegen. Diese können das Spielerlebnis radikal verändern.

Es gibt folgende vordefinierten Spieleinstellungen:

STANDARD
Unter Standard wird das Spiel exakt wie im Kampagnen-Modus gespielt.

ERWEITERT
Auch unter Erweitert läuft das Spiel wie im Kampagnen-Modus ab. Allerdings ist die Option „Freundbeschuss" aktiviert, sodass Sie Ihre Teamkameraden versehentlich töten können. Dies macht das Spiel wesentlich schwieriger. Außerdem werden standardmäßig die Team-Sprachkanäle aktiviert, sodass Sie immer hören können, was Ihre Kameraden gerade zu sagen haben.

WETTKAMPF
Der Wettkampf-Modus bietet eine besser reglementierte und ausgewogenere Turnier-Variante des Spiels. Die Teams sind kleiner und man stirbt im Allgemeinen schneller.

OLD-SCHOOL
Im Old-School-Modus ist alles möglich. Es gibt weder Rangbeschränkungen noch Schutz vor Störenfrieden und absolut keine Gnade. Nur die härtesten Old-School-Shooter-Veteranen sollten diese Variante wählen.

ANGEPASST
Die Option „Angepasst" ist nur auf Private Spiele anwendbar und verleiht Ihnen direkte Kontrolle über eine Vielzahl an Missionseinstellungen, mit denen Sie Ihr Spiel ganz nach eigenen Wünschen gestalten können. Laden Sie Ihre Freunde zu einem Spiel nach eigenen Regeln ein!

STOPPUHR

Eine weitere Option, die Ihnen im Freien Spiel zur Verfügung steht, ist die Stoppuhr. In diesem Modus geht es in zwei Runden darum, welches Team die ausgewählte Mission schneller erledigt. Das Team, das in der Offensive die bessere Zeit erzielt, gewinnt. Schafft es kein Team, in der Offensive zu siegen, gewinnt das Team, das die meisten Primärziele absolviert hat. Steht es auch hier unentschieden, gewinnt das Team mit den meisten XP.

GEFECHTSTEAMS

Drücken Sie im Online-Spiel **ESC**, um den Team-Punktestand aufzurufen. Dort können Sie Teamkollegen zu einem Gefechtsteam einladen. Nehmen sie an, wird automatisch eine Sprach-Chat-Verbindung zu ihnen geöffnet und Sie bleiben so lange ein Gefechtsteam, bis Sie zum Titelbildschirm zurückkehren. Spielen Sie mit Ihren Freunden, bilden Sie automatisch ein Gefechtsteam mit ihnen.

JUGENDSCHUTZ



Die in Windows Vista und Windows 7 integrierte Jugendschutzfunktion ermöglicht es Eltern und Erziehungsberechtigten, die Nutzung von Spielen anhand der Altersfreigabe zu regeln, und die Spielzeit zu beschränken. Weitere Informationen finden Sie unter **www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset**.

GARANTIEBESTIMMUNGEN



ZeniMax Europe Limited garantiert dem ursprünglichen Käufer dieser Computer Software, dass die Disk/ Datenträger, welche mit dieser Software geliefert wird, während der ersten 90 Tage seit dem Eigentumsübergang keine Fehler aufweisen wird. Sobald das Produkt Fehler aufweisen sollte, bringen Sie dieses bitte zurück an den Kaufort zusammen mit einem Kaufnachweis. Sollte dies nicht möglich sein, dann senden Sie das fehlerhafte Produkt bitte an die unten angegebene Adresse von ZeniMax Europe Limited zusammen mit einem Kaufnachweis, der Angabe des Kaufortes, einer Beschreibung des Fehlers sowie jeglicher Originalverpackung, die sich in Ihrem Besitz befindet. ZeniMax Europe Limited wird Ihnen die Portokosten für die Rücksendung fehlerhafter produkte erstatten. Diese Garantie gilt neben den gesetzlichen Ansprüchen, die Ihnen in Bezug auf das Produkt zustehen. Ihre gesetzlichen Ansprüche werden durch diese Garantie weder eingeschränkt noch in irgendeiner Weise beeinträchtigt. Sollten Sie weitere Informationen hinsichtlich Ihrer gesetzlichen Ansprüche benötigen, dann konsultieren Sie bitte eine Verbraucherzentrale oder einen Anwalt.

ZeniMax Europe Ltd.
Skypark – 9th Floor
8 Elliot Place
Glasgow, G3 8EP
United Kingdom

TECHNISCHER SUPPORT UND KUNDENDIENST



Bei Fragen zum Kundendienst und technischen Supportanfragen wenden Sie sich von Montag - Freitag von 09:00 Uhr - 18:00 Uhr, mit Ausnahme gesetzlicher Feiertage an die Rufnummer **069/50070071** (es fallen innerhalb von Deutschland die üblichen Festnetzgebühren an). Bitte beachten Sie, dass für Anrufe außerhalb von Deutschland internationale Telefongebühren anfallen. Alternativ stehen wir Ihnen auch per Email unter SupportDE@bethsoft.com zur Verfügung oder besuchen Sie unsere Webseite www.bethsoft.com.

DIE SECHS GEBOTE VON *BRINK*

Prägen Sie sie sich gut ein, dann werden Sie bei *Brink* auch Erfolg haben!

1. Wissen Sie nicht, was Sie als Nächstes tun sollen, öffnen Sie die Zielauswahl.
2. Bleiben Sie immer in der Nähe Ihrer Teamkameraden. Ein Team aus Einzelkämpfern ist dem Untergang geweiht.
3. Merken Sie sich die Reichweite und Genauigkeit Ihrer Waffe.
4. Behalten Sie das Radar im Auge, um immer zu wissen, wo Ihre Feinde gerade sind, und nicht aus dem Hinterhalt überrascht zu werden.
5. Laden Sie möglichst oft nach.
6. Stehen Sie NIEMALS still!

Zusätzliche Informationen finden Sie auf:
WWW.BRINKTHEGAME.COM









MAN-24714-GUP